Magia 1.0

1.0 Introduzione: La magia esiste... O almeno nei giochi di ruolo è sicuramente così!
Può essere più o meno importante, ma bene o male all'interno di una campagna ci si imbatte sempre in qualcosa che luccica, scintilla e magari prima o poi esplode.
Scopo di questo manuale è dare delle regole molto semplici che possano regolare la figura del mago per renderla ancora più libera dagli schemi tradizionali ma allo stesso tempo lasciarla equilibrata nei confronti degli altri giocatori.

Illustrazione di Cloudecomics.it

2.0 L'Arte Conoscenza Magia [M]: La magia è un'arte che necessita di grande studio e allenamento. A seconda delle ambientazioni in cui si gioca può essere legata al culto di una divinità oppure a dei concetti arcani.
Il mago sa che non esistono limiti o schemi predefiniti: La vera magia è come una grande tela su cui poter dipingere di tutto, però bisogna saper dipingere bene e con molta attenzione.

- 2.1 Elementi Magici: Il mago ha a sua disposizione un numero di Elementi Magici pari alla sola percentuale di Arte Conoscenza Magia [M] (senza, cioè, la percentuale dell'Attitudine Mente). Questo rappresenta l'empatia necessaria tra un mago e l'essenza magica che evoca ed è il motivo per cui chi non possiede l'Arte Conoscenza Magia non può utilizzare la magia.
Una magia è composta da diversi effetti, per ogni effetto sarà necessario utilizzare un Elemento Magico.
Quindi maggiore sarà l'Arte in possesso del mago, maggiori saranno le sue possibilità di richiamare effetti magici, all'interno di uno o diversi incantesimi.
Gli Elementi Magici saranno consumati ogni volta che la magia richiamata avrà successo e potranno essere **recuperati con il riposo**: Ogni 3 ore di riposo (o completa meditazione, in tutto simile al riposo) il personaggio recupera un numero di Elementi Magici pari alla metà della sua Attitudine Mente.

- 2.2 I fattori di un incantesimo: Il primo fattore da considerare, evocando una magia che non sia a contatto, è **la distanza**. La distanza è il punto massimo entro cui il mago può scagliare i suoi incantesimi ed è data dalla sola percentuale dell'Arte Conoscenza Magia [M] divisa per 10.
Esempio: Il mago Extirem possiede 30% nell'Arte Conoscenza Magia [M]. Potrà evocare incantesimi entro un raggio di 3 metri da se.

Ogni evocazione ha una taglia iniziale 1 e il mago dovrà impiegare un Elemento Magico per ogni aumento di taglia che vuole applicare all'evocazione. L'aumento di taglia non ha solo un valore estetico, ma determina anche **la portata** che la magia avrà, permettendo all'incantatore di effettuare incantesimi a zona. La portata dell'incantesimo sarà pari alla portata della taglia dell'evocazione, secondo la tabella al capitolo 6.0 del Manuale Base.
Esempio: Volendo effettuare una magia che curi gli alleati entro un'area di 3 metri il mago dovrà utilizzare gli elementi: 1 evocazione di una nuvola nebbiosa, 2-3 carica di un effetto curante (1d10) alla nuvola evocata, 4-5-6-7 aumento di taglia (da 1 a 5). Seguirà una prova nell'Arte Conoscenza Magia che determinerà se l'incantesimo avrà effetto o meno.

Quello che viene evocato è inizialmente di **Materiale** 1 (consistenza pari al tessuto), quindi molto debole. Ogni aumento di materiale è possibile al costo di 1 Elemento Magico.
Nota: Un incantesimo, una volta eseguito, diventa reale e come un oggetto calcola i suoi punti ferita moltiplicando il valore del Materiale per il valore della Taglia (v. 6.0 del Manuale Base). Se i punti ferita dell'incantesimo arrivano a 0, questo viene distrutto (v. 5.0).

Un incantesimo appena evocato ha **durata** istantanea, volendo prolungare la sua durata l'incantatore aggiungerà 1 Elemento Magico per ogni turno aggiuntivo in cui la magia dovrà durare (pari all'aggiunta di 5 secondi di durata, all'interno della storia).
Si può rendere un **incantesimo perenne** solo nel caso in cui il mago che evoca l'incantesimo sia disposto a sacrificare una percentuale di esperienza pari al doppio del numero di Elementi Magici utilizzati nell'incantesimo.
Nota: Anche se la sua durata è indefinita, l'incantesimo perenne resta sempre vulnerabile alle regole descritte al capitolo 5.0.

Evocare un Elemento Magico significa pronunciare formule e gesti che richiedono un **tempo di esecuzione**: Ogni Elemento Magico richiede una azione, quindi evocare 3 elementi magici richiede 1 turno di gioco (e così via, a seconda del numero di elementi magici di cui è composto l'incantesimo).
Per rendere più veloce o magari immediato l'effetto di un incantesimo è possibile diminuire il tempo di esecuzione, affrettando la procedura magica: Ogni azione che si vuole risparmiare nel tempo di esecuzione aggiungerà un malus del 10% alla prova in Conoscenza Magia [M] necessaria ad evocare l'incantesimo.

Formulato l'incantesimo al master, non resta che effettuare una **prova in Conoscenza Magia [M]** che stabilirà se l'incantesimo entrerà in azione o meno. La prova può essere ritentata secondo le stesse regole descritte al capitolo 5.1 del Manuale Base.

- 2.3 Bonus e malus: Le situazioni in cui entra in gioco la magia possono essere imprevedibili e molto differenti tra loro. Tuttavia evocare la magia vuol dire, per l'incantatore, un contatto empatico totale con l'essenza della magia stessa e questo richiede grande concentrazione e attenzione. Di seguito elencheremo bonus e malus dati dalle situazioni che possono aiutare oppure ostacolare l'utilizzo della magia:
- **Utilizzo delle mani**: Le mani devono essere libere e capaci di muoversi. Se le mani sono occupate o immobilizzate si accumulerà un 20% di malus alla prova.
- **Utilizzo della voce**: L'incantesimo deve essere pronunciato a voce alta e con una intonazione chiara, se così non è si accumulerà un malus di 20% alla prova.
- **Subire danni**: Il dolore diminuisce la concentrazione dell'incantatore. Il numero di punti ferita eventualmente subiti durante l'utilizzo della magia rappresentano la percentuale di malus che si accumulerà alla prova.

Nota: Se l'incantatore sta mantenendo attivi degli incantesimi mentre subisce il danno, dovrà effettuare una prova in Conoscenza Magia [M] per ogni incantesimo attivo e in caso di prova fallita l'incantesimo relativo terminerà immediatamente il suo effetto.

- 2.4 Caricare danni o cure: Gli effetti magici sono inizialmente eterei e innocui. Il mago può aggiungere alle sue evocazioni la possibilità di infliggere danni al costo di 1 Elementi Magici per aggiungere 1d5 danni all'oggetto (cumulabili). Per l'incantatore è possibile anche aggiungere danni elementali (aria, acqua, terra, fuoco) con la spesa di 2 Elementi Magici per ogni 1d10 danni.
Così come illustrato per i danni, è possibile **curare** 1d5 punti ferita al costo di 1 Elemento Magico o 1d10 al costo di 2.
Nota: Come descritto nel Manuale Base, l'unico modo per uccidere un personaggio è diminuire i suoi punti ferita a 0 e l'unico modo per farlo è l'utilizzo dei danni, per questo motivo non può esistere un effetto "Morte immediata", ma solo il caricamento di un numero di danni sufficiente a sconfiggere l'avversario.

- 2.5 Caricare delle Arti: All'occorrenza un mago può evocare strumenti di cui ha una buona conoscenza (deve aver potuto utilizzare l'oggetto almeno una volta) o caricare delle Arti che possiede almeno al 30%. Aggiungere un qualsiasi bonus del 5% nell'Arte che l'evocazione deve concedere costa 1 Elemento Magico.
Esempio: Di fronte ad una porta chiusa il mago Rowan decide di evocare degli strumenti per scassinare. Utilizza la magia: Evocazione strumenti da scasso (+1 E.M.), di materiale 2 (+1 E.M.), 10% bonus Arte Utilizzare Arnesi per scassinare (+2 E.M.), Durata 1 turno. Spenderà così 4 Elementi Magici e tenterà la prova in Conoscenza Magia. Avendo caricato un'Arte è necesasrio che il mago abbia almeno 30% nell'Arte Utilizzare Arnesi per scassinare.
Nota: Un mago può caricare anche una percentuale negativa di Arte, con le stesse modalità e la stessa spesa di Elementi Magici (1 Elemento Magico per ogni -5% di Arte), in modo da creare trappole o impedimenti per gli avversari.

- 2.7 Caricare delle peculiarità razziali: In fase di creazione il personaggio può acquisire delle percentuali razziali il cui costo varia a seconda del tipo di pregio o difetto che costituiscono (v. 4.0 del Manuale Base). Un incantatore che ha avuto modo di studiare una di queste peculiarità (ha avuto modo di studiarla attentamente), può replicarla e caricarla in un incantesimo (o "bloccarla" su una creatura che la possede). Questo costa un numero di Elementi Magici pari alla percentuale razziale che si vuole caricare.
Esempio: Degli artigli, comuni in natura e che quindi richiedono 10% di percentuale razziale, possono essere evocati su di una creatura spendendo il numero di punti ferita totali della creatura e 10 Elementi Magici aggiuntivi. Invece l'invisibilità da evocare su un mantello costerebbe 20 Elementi Magici.
Nota: Al contrario delle altre evocazioni, caricare una peculiarità razziale vuol dire modificare direttamente la struttura del soggetto, quindi l'incantesimo non avrà dei suoi punti ferita, ma farà parte dei punti ferita della creatura a cui viene attribuito.

- 2.8 Evocare creature: E' possibile evocare qualunque tipo di creatura con una procedura analoga a quella utilizzata nella creazione del personaggio, però sarà l'incantatore a stabilire la Percentuale di Creazione (v. 2.0 del Manuale Base), spendendo 1 Elemento Magico per aggiungere 5% alla Percentuale di Creazione alla creatura evocata.

L'incantatore potrà scegliere le Arti che la creatura evocata conosce esclusivamente tra le Arti che l'incantatore stesso possiede con un valore minimo del 30%.
La creatura avrà un contatto telepatico con l'incantatore che l'ha evocata e quindi sarà il giocatore stesso a muoverla.

- 2.9 Magia sulla realtà: Il mago potrebbe anche avere la necessità di applicare le proprie magie a qualcosa di già esistente. Per poter fare questo il mago dovrà spendere un numero di Elementi Magici pari al numero di punti ferita dell'oggetto o della creatura, aggiuntivi a tutti gli Elementi Magici necessari all'incantesimo. Gli effetti dell'incantesimo avranno effetto non oltre la durata dell'incantesimo.

Esempio: Ewel il mago si trova in difficoltà nel combattimento con Gimias il malvagio (Taglia 3, 30% Cor. 40% Des. 30% Men.) e decide di trasformare in pietra il suo avversario, per poter fuggire. I punti ferita di Gimias saranno 90, quindi Ewel dovrà spendere 90 Elementi Magici a cui si sommeranno i 3 Elementi Magici per aumentare il materiale.

Nota: Per quanto importante sia la modifica che si riesce a mettere in pratica, alla fine dell'incantesimo questa svanirà. L'unico modo per danneggiare un personaggio resterà infliggergli dei danni (v. 2.4).

- 2.10 Operatori logici: La magia è una essenza intellegibile, quindi il mago può porre delle condizioni specificando delle argomentazioni oggettive.
Con la spesa di 1 Elemento Magico è possibile modificare il comportamento della magia rispetto al verificarsi o meno di una determinata condizione.
"Se è vero che (condizione), esegui (effetto)".

Esempio: L'elfo Sirilel evoca un incantesimo a zona che colpisce un gruppo di combattenti, tra cui i suoi alleati elfi. Spendendo 1 Elemento Magico in più potrà specificare: "Se è vero che la razza dell'obiettivo non è elfo, esegui l'incantesimo".

3.0 L'Arte Magia in Mischia [C]: Ci sono incantesimi che richiedono il contatto con l'obiettivo dell'incantesimo. Questa azione può essere automatica in condizioni normali, ma richiede una prova in situazioni concitate o durante i combattimenti. All'Attitudine Corpo è possibile quindi aggiungere l'Arte Magia in Mischia.
E' una azione che risponde alle stesse regole di un attacco in mischia.

Esempio: Ewel evoca un incantesimo che gli permette di colpire con una sfera infuocata i nemici che ha in mischia. Per dirigere al suo nemico la sfera infuocata tenterà un attacco tramite l'Arte Magia in Mischia [C].

4.0 L'Arte Magia a Distanza [D]: Una grande varietà di incantesimi richiede di essere "scagliata" contro l'obiettivo, per avere effetto contro una creatura o un oggetto a distanza. Per questo si necessita una prova in Destrezza a cui è possibile aggiungere l'Arte Magia a Distanza.
E' una azione che risponde alle stesse regole di un attacco a distanza, la lunghezza massima è data dall'Arte Conoscenza Magia [M] come descritto al capitolo 2.2.

Esempio: Il mago Rowan vede un avversario distante (entro la distanza possibile dalle sue capacità magiche), per colpirlo evoca un dardo, lo carica di danni e lo scaglia, tramite una prova di Magia a Distanza [D].

5.0 Resistere agli incantesimi: Una volta evocato l'incantesimo diviene qualcosa di reale e quindi evitabile come un attacco (v. 3.0 e 4.0).
Un incantesimo può essere interrotto dall'incantatore che lo evoca oppure distrutto, così come per gli oggetti, se subisce dei danni che portano i suoi punti ferita (calcolati tramite Materiale x Taglia v.6.0 del Manuale Base) a zero.

6.0 Magia e interpretazione: Come si noterà leggendo il manuale, non si è descritta una magia divisa in "scuole" o "culti", questo perchè è preferibile dare al giocatore tutti gli elementi per utilizzare la magia in quanto "forza astratta", lasciando il resto alla pura interpretazione.
Ogni ambientazione ha una propria serie di scuole di magia e ciascuna impone una condotta ideale che deve essere rispettata, altrimenti il master può applicare un malus del 20% all'Arte magica, dati dalla scarsa empatia che l'incantatore mantiene con il culto che opera. Naturalmente il malus può aumentare se il personaggio continua ad allontanarsi dagli insegnamenti della sua scuola o può svanire se ne rientra.

7.0 Grimorio: Ecco alcuni esempi di incantesimi pronti.
Si tenga presente che sono incantesimi creati prendendo in esempio un mago umano di taglia 3 (media).
Il conto degli Elementi Magici non include gli extra necessari per prolungare la durata dell'incantesimo (v. cap. 2.2).
Con la parola "bersaglio" si intenderà l'oggetto o il personaggio a cui è indirizzato l'incantesimo, quindi "acuisire" i suoi punti ferita significa spendere un numero di Elementi Magici pari a coprire il numero di punti ferita del bersaglio (v. 2.9).

Incantesimo	Descrizione	Elementi Magici
Ali di Icaro	Acquisisce punti ferita del bersaglio, evoca la peculiarità razziale delle ali piumate (+10). Dona al bersaglio la peculiarità razziale di paio d'ali piumate (da utilizzare con una volta in Utilizzare ali [D]).	P.F. bersaglio + 10
Artigli di Bast	Acquisisce punti ferita del bersaglio, evoca la peculiarità razziale degli artigli 1d5 danni (+10). Dona al bersaglio la peculiarità razziale degli artigli (da utilizzare con una volta in Attacco Mischia con artigli [C]).	P.F. bersaglio + 10
Armatura magica	Evoca una armatura (+1), di taglia 3 (+2) in materiale 8 (+7), 3d10 (+6). Fa apparire una armatura in kevlar.	16
Cavalcatura magica	Evoca un cavallo con 10% Corpo, 20% Destrezza, 5% Mente (+7) di taglia 3 (+2) materiale 3 (+2). Richiama un cavallo pronto a trasportare il personaggio.	11
Cespuglio assassino	Evoca un cespuglio con 10% Corpo, 5% Destrezza, 5% Mente (+4) di taglia 3 (+2) materiale 4 (+3), carica Arte +20% Lottare [C] (+4) se è vero che un personaggio è a portata, attaccalo con Lottare [C] (+1). Evoca un cespuglio che attacca con Lottare [C] tutti i personaggi che entrano nella sua portata.	14
Dado dispettoso di Uru	Evoca un dado da 10 (+1), se è vero che (+1) il tiro di dado produce 1 o 2, esegui cura 1d5 punti ferita (+1), se è vero che (+1) il tiro di dado produce 3 o 4, esegui cura 1d10 punti ferita (+2), se è vero che (+1) il tiro di dado produce 5 o 6, esegui danni 1d5 punti ferita (+1), se è vero che (+1) il tiro di dado produce 7 o 8, esegui danni 1d10 punti ferita (+2), se è vero che (+1) il tiro di dado produce 0 o 10, esegui cura 2d10 punti ferita (+4). Una volta lanciato il dado può procurare cure o danni, a seconda del numero che produce.	15
Fireball	Evoca una palla di fuoco (+1) di taglia 3 (+2) materiale 4 (+3), carica 3d10 danni da fuoco (+6). Scagliarla contro l'avversario Magia a Distanza [D].	12
Golem di pietra	Evoca un umanoide con 20% Corpo, 20% Destrezza, 10% Mente (+10) di taglia 4 (+3) materiale 6 (+5). Materializza un umanoide in pietra di forma umana.	18
Grazia di Bast	Acquisisce punti ferita del bersaglio, +20% Acrobazia [D] (+4), +20% Muoversi silenziosamente [D] (+4), +20% Nascondersi [D] (+4). Conferisce al bersaglio dei bonus nelle Arti relative alla Destrezza.	P.F. bersaglio + 12
Guanto infuocato di Raylee	Evoca un guanto infuocato (+1) di taglia 2 (+1), materiale 2 (+1), carica 2d10 danni da fuoco (+4). Materializza un guanto infuocato con cui poter colpire l'avversario con un attacco di Magia in Mischia [C].	8
Maschera della fratellanza	Evoca una maschera (+1), di taglia 2 (+1), +20% in Diplomazia [M] (+4). Richiama una maschera che conferisce un bonus in Diplomazia [M] a chi la indossa	6
Mantello invisibile	Evoca un mantello (+1) di taglia 4 (+3), carica peculiarità razziale dell'invisibilità (+20), +20% in Nascondersi [M] (+4). Crea un mantello invisibile con cui il personaggio potrà coprirsi e che darà un ulteriore bonus del 20% alle prove di Nascondersi [M].	28
Muro magico	Evoca un muro (+1) di taglia 13 (+12) in pietra, materiale 6 (+5). Crea un muro in pietra di 10 metri.	18
Nube anti-magia	Evoca una nube di fumo (+1) di taglia 3 (+2), -20% in Conoscenza Magia [M]. Tutti i personaggi nell'area della nube avranno un malus del 20% alle prove in Conoscenza Magia [M].	7
Nube assassina	Evoca una nube di fumo (+1) di taglia 3 (+2), 3d10 danni da aria (+6). Materializza una nube di fumo che infliggerà, tramite piccole scariche elettriche, 3d10 danni a tutti i personaggi che si troveranno nella sua portata.	9
Nube di fumo	Evoca una nube di fumo (+1) di taglia 3 (+2), -20% in Osservare [M] (+4). Una nube di fumo renderà difficile la visuale di chi sarà a portata dell'incantesimo, con un malus del 20%.	8
Pioggia guaritrice	Evoca una nuvola (+1) di taglia 3 (+2), cura 2d10 (+4). Una nuvola di media grandezza cura di 2d10 punti ferita i personaggi che ne entrano nella sua portata.	7
Potenza di Bast	Acquisisce punti ferita del bersaglio, +20 Saltare [C] (+4), +20 Scalare [C] (+4), +20 Nuotare [C] (+4). Conferisce al bersaglio dei bonus nelle Arti relative al Corpo.	P.F. bersaglio + 12
Sensi acuti di Bast	Acquisisce punti ferita del bersaglio, +20% Ascoltare [M] (+4), +20% Cercare [M] (+4), +20% Osservare [M] (+4). Conferisce al bersaglio dei bonus nelle Arti relative alla Mente.	P.F. bersaglio + 12
Sguardo di Bast	Acquisisce punti ferita del bersaglio, evoca la peculiarità razziale la visione notturna (+10). Dona al bersaglio la peculiarità razziale della visione notturna.	P.F. bersaglio + 10
Soffio di fuoco	Acquisisce punti ferita del bersaglio, evoca la peculiarità razziale del soffio di fuoco (+20). Garantisce al bersaglio la possibilità di soffiare del fuoco, come un drago. Il soffio produce 1d10 danni da fuoco.	P.F. bersaglio + 20